




# Políticas de lo estético en la ilustración de ciencia ficción. El caso de “Think Blue, Count Two” de Cordwainer Smith

Silvia Gabriela Kurlat Ares

*Independent Scholar*, silviakares@hotmail.com

Follow this and additional works at: <http://scholarcommons.usf.edu/alambique>

 Part of the [Comparative Literature Commons](#), [Contemporary Art Commons](#), [Latin American Literature Commons](#), [Theory and Criticism Commons](#), and the [Visual Studies Commons](#)

---

## Recommended Citation

Kurlat Ares, Silvia Gabriela (2017) "Políticas de lo estético en la ilustración de ciencia ficción. El caso de “Think Blue, Count Two” de Cordwainer Smith," *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*: Vol. 5 : Iss. 1 , Article 2.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.5.1.2>

Available at: <http://scholarcommons.usf.edu/alambique/vol5/iss1/2>

## Introducción<sup>1</sup>

La década del '60 fue capital para la ciencia ficción pues representó un momento de particular espesor en que empezaron a transformarse diversas prácticas e interrogantes que hacían a la cotidianeidad de su producción. Este cambio afectó a todo el campo cultural como bien señalan Plante y Dolinko al hablar del período:

Con distancia histórica, resulta claro que buena parte del entramado cultural de los años sesenta se conformó en torno a cuestiones como la integración de alta y baja cultura, la subversión de cánones, la exploración de soportes inéditos, las experiencias colaborativas e interdisciplinarias, la gestación de nuevos perfiles de productores. En este sentido, la cultura visual de la época se vio atravesada por las tensiones entre “gran arte” y “cultura menor”, entre industria cultural y contracultura, entre práctica artística, compromiso político y crítica institucional (Plante y Dolinko, “Registros de los sesenta”, s/p)

Lo que coagula como novedad en esta década puede rastrearse en espacios y momentos muy distintos ya que son cuestiones que, de un modo u otro, recorren buena parte siglo XX. Como ejemplos se puede pensar en las búsquedas de la primeras vanguardias que anudan arte y utopía (como es el caso de la obra de un pintor como Xul Solar —1887-1963-) en un extremo, y en el otro, en los manifiestos y obras que exploran la relación entre arte, ciencia y tecnología (como en el caso de Julio Leparc y Horacio García Rossi con el *Groupe de Recherche d'Art Visuel* o *GRAV* —1960-1968-). Si bien ninguno de estos artistas se identificó con la ciencia ficción en forma alguna, sus particulares miradas e interrogantes proveyeron parte de los materiales de los imaginarios visuales que nutrieron la reformulación de la estética de la modalidad<sup>2</sup> en el mismo período.

La relación de identidad entre estéticas que parecían tan alejadas fue posible dado que compartían una serie de preocupaciones que la ciencia ficción había explorado desde su inicio, no sólo a nivel narrativo, sino también a nivel visual, en las ilustraciones de libros y revistas y, muy poco más tarde, del cine. Desde su origen en el siglo XIX<sup>3</sup>, las artes visuales de la modalidad operaban una relación simbiótica que abriría complejos canales de retroalimentación entre lo visual y lo narrativo. Por eso, quizá habría que decir que la década del '60 es un momento en el cual emergen las preguntas que socavan la imaginaria estabilidad del “gran arte”, pero no necesariamente la de otros espacios de producción cultural, como la ciencia ficción o el cómic. Las preguntas en torno a cómo pensar las relaciones entre materiales y lenguajes, así como sus usos estéticos y políticos desde los imaginarios de la ciencia ficción, se redimensionan al incorporarlas al renovado diálogo entre los distintos espacios de producción del campo cultural. Aunque la concurrencia de

ciertas preocupaciones pueda parecer obvia en algunos casos (por ejemplo, la ubicuidad de la tecnología no sólo como soporte sino como temática), menos evidente es la presencia de ciertos materiales vinculados tanto al arte social como al informalismo, que también nutrirían la nueva producción de la ciencia ficción a partir de esos años. El modo en que estos elementos operaron en lo que devino el arte canónico o el arte de la ciencia ficción, aún siendo parte de un diálogo, tomó muy diferentes carriles. En parte, esa divergencia (que no sería subsanada sino parcialmente hasta casi cuatro décadas más tarde) está causada por la evaluación crítica de la ilustración como una disciplina menor, como una forma derivativa del “gran arte”. Aunque no es mi intención aquí intervenir en este debate de manera directa, es mi perspectiva que tal punto de vista simplemente subraya más una postura elitista sobre la producción y el consumo de arte, que una apreciación concreta, material de la cambiante relación entre *illusio* y concepto, y entre apuestas estéticas y el *pathos* de distintos momentos culturales en el marco mayor de la historia del arte.

En las próximas páginas analizaré algunos de los elementos de la reconversión de materiales y preocupaciones en el interior de la ciencia ficción en el marco de procesos que afectaron a todo el campo cultural. Para ello, me centraré en el ejemplo de las ilustraciones del cuento “Think Blue, Count Two” de Cordwainer Smith cuya traducción se publicó en 1981 en la que ya se considera la revista clásica de la ciencia ficción argentina e internacional, *El Péndulo* (1979/1981-1982/1986-1987/1991-1992). Esas ilustraciones operan como una suerte de materialización de búsquedas que se inician en los años ’60, y permiten indagar desde qué lugares y tradiciones, con qué operaciones se articuló la renovación del lenguaje y la sintaxis visuales de la ciencia ficción, por un lado, y por otro, cómo las mismas son simultáneas de la emergencia de registros estéticos que se definen en su relación con muy diversos espacios de producción cultural. Desde esta perspectiva, me interesa la pregunta acerca del espacio simbólico y material que estos objetos estéticos (y los soportes en que éstos se apoyan) ocupan en el campo cultural. Pero además, analizaré cómo diferentes lenguajes plásticos construyeron sus relaciones con lo real y con lo ideológico a partir de complejos diálogos con otras formas de arte.

### **La ilustración de ciencia ficción: un breve contexto.**

La crítica suele decir que a partir de la década del ’80 la ilustración de ciencia ficción argentina adquiere una fuerte identidad y carácter propios. Ese proceso, sin embargo, se había iniciado mucho antes, aunque los premios a los dibujantes argentinos empezaran a llegar con mayor frecuencia durante estos años. El giro estético de la ciencia ficción es concurrente y simultáneo de procesos similares en el resto del campo cultural durante los ’60s. Quizás, el mejor ejemplo

de esa transformación sea la segunda versión del *Eternauta* (1969) de Héctor G. Oesterheld (1919-1977?) y Alberto Breccia (1919-1993), donde el lenguaje expresionista subraya otras búsquedas experimentales, transformando la historieta en un muestrario de las preocupaciones estéticas y políticas de la ciencia ficción (y del campo cultural en su conjunto) durante esa década. A partir de entonces, la modalidad rompe con sus propias tradiciones internas y pone en escena lo que en alguna parte Marcelo Cohen ha llamado su “amoralidad textual”, y yo agregaría aquí también, visual. Quisiera redefinir esta observación de Cohen y al mismo tiempo traer a colación perspectivas similares de otros escritores y productores de la modalidad: la ciencia ficción opera desde una suerte de porosidad que hace a la constitución misma de una *estética acumulativa* que le permite obrar desde la factura del naturalismo pero con los instrumentos del surrealismo pop, desde el lenguaje lúdico del pop y del op art pero con la rigurosidad racionalista del realismo y del cubismo, y con la sensibilidad del romanticismo pero con la violencia del expresionismo<sup>4</sup>. Esas complejas operaciones pueden rastrearse tanto en las cubiertas de los libros y revistas de la modalidad como en las novelas gráficas, y también, cuando finalmente surge como una forma claramente diferenciada dentro del campo cultural, en la producción de artistas para quienes la ciencia ficción ofrece un espacio ecléctico de expresión. Como veremos, desde sus orígenes vinculados con la ilustración, la complejidad de ese lenguaje visual a veces sostiene y a veces disputa las cadenas semánticas que las narrativas organizan en su mirada política e ideológica, generando un lenguaje cuyas marcas son a la vez reconocibles y fácilmente identificables dentro de una hagiografía ya establecida, y también refractarias a una decodificación directa.

Desde su inicio, aún y a pesar de su aparente marginalidad, el vocabulario visual de la ciencia ficción dialoga no sólo con tradiciones cuyo origen puede rastrearse hasta los monstruos medievales y los delirios tecnológicos del Renacimiento que encarnaron en las invenciones nunca materializadas de Leonardo Da Vinci (1452-1519), sino también con la producción pictórica del realismo y el naturalismo. Sería erróneo pensar que el origen masivo de esa producción la encasilla en un lugar secundario con respecto al resto de la producción del campo cultural. El realismo y el naturalismo marcaron la estética *pulp* y le dieron una identidad puesto que en ellos están sus fuentes: el interés por la observación científica, por la atención al detalle, por invitar al espectador a examinar la imagen del espacio desconocido, son características de ambas tendencias y organizaron la voluntad de hacer visibles los íconos de la imaginación prospectiva, dándole significados a nuevos significantes, y generando con ello complejos espacios semióticos. Pero además, estas estéticas permitieron hacer familiar el cosmos, al acostumbrar a lectores y espectadores a mirar espacios fantásticos o sublimes que se presentaban con el mismo vocabulario visual que el utilizado por la *veduta* de pintores como Canaletto (1697-1768) para explorar grandes exteriores urbanos, o

por la intimidad con el espacio que ofrecían los paisajistas de Barbizon (ca. 1830-1870) (de Smet, 2015). Comúnmente, se asocia la producción de tapas, ilustraciones o posters de la ciencia ficción con el universo del *pulp*, especialmente del *pulp* americano, cuyo impulso y desarrollo a partir de la década del treinta dejó una fuerte huella en la imaginación pública a través de una iconografía fácilmente reconocible de cohetes y seres extraterrestres. Marcada por las necesidades del mercado y las fórmulas editoriales, por las limitaciones técnicas impuestas por la calidad de los papeles y tintas con las cuales se imprimía, por la rapidez obligada de un proceso creativo mensual o bimestral, muchos de los productos gráficos ofrecidos en esas revistas eran ciertamente de calidad discutible<sup>5</sup>. No obstante, como en todo, en esa producción *pulp* bastardeada, aparentemente menor, popular, puede apreciarse que la gran mayoría de los artistas contratados para tareas en apariencia tan nimias tenían sólidas formaciones académicas y que eran excelentes dibujantes o coloristas. No son simplemente trabajos con oficio. En muchas de esas ilustraciones el lenguaje visual da lugar a claros interrogantes no sólo sobre la naturaleza de lo real sino sobre la relación entre objeto estético y receptor, sobre la relación entre emoción y efecto y, también, sobre la transformación de la experiencia cultural misma. Ni siquiera la casi absoluta degradación del papel puede ocultar esas marcas, puesto que atraviesan todos los géneros y modalidades<sup>6</sup>. Ni tampoco puede borrar el diálogo que se establece a través de complejos sistemas de citas con el resto de la producción artística de los distintos períodos en que fueron publicados. A partir de ese diálogo, de esas citas y apropiaciones, de esas transformaciones, los maestros de una estética aparentemente tangencial vendrían a desarrollar sus propios códigos, interesantes, ricos, y notablemente ajenos a cualquier expectativa sobre lo que era o debía ser una producción nacida en un espacio marginal. El *pulp*, en toda su desmesura y abigarramiento también fue el espacio donde se asentó la iconografía del imaginario espacial y de aventuras interestelares que acabarían por tener estatus de hagiografía para mediados del siglo XX<sup>7</sup>.

A medida que avanzaba el siglo XX, se asimilaron los distintos vocabularios y experiencias de la vanguardia sobre este sustrato realista- naturalista inicial, generando una estética propia, que oscilaba entre las preocupaciones del surrealismo tardío y la búsqueda de un efecto mimético imposible. El surrealismo también dejaría una huella profunda en la producción de la iconografía de ciencia ficción. Muy tempranamente, revistas como *Galaxy Science Fiction* (1950-1980) en EE.UU. buscarían renovar sus universos visuales con la incorporación de guiños a la estética surrealista en tapas que empiezan a alejarse de los paisajes naturalistas de Mel Hunter (1927-2004) y de Chesley Bonestell (1888-1986), del lúdico sentido del humor de Emsh (Ed Emshwiller, 1925-1990) o de las máquinas fantásticas de David Stone (sin datos). Los '60s probarían la eficacia de los usos y alcances de esos vocabularios visuales más actualizados puesto que permitieron al menos dos

operaciones. Por una parte, esa transformación fue parte del surgimiento de nuevas tendencias que no sólo renovaron las formas del surrealismo tardío en su pasaje al surrealismo pop, sino que convierten los objetos estéticos que produjeron en un nuevo objeto de consumo cultural, subvirtiendo toda posible expectativa tanto desde el punto de vista del arte canónico como desde el punto de vista de la cultura popular. Por otra, los complejos diálogos y sistemas de retroalimentación que ya existían en la modalidad obran la redefinición de sus lenguajes visuales acercándolos a sus formas contemporáneas: a partir de mediados de los '60s emergió la gramática visual que definiría los siguientes cincuenta años. Por sólo mencionar algunos ejemplos, los paisajes abandonan el naturalismo y lo reemplazan con los universos oníricos del surrealismo, la exobiología se impregna de la monstruosidad expresionista, y los espacios urbanos adquieren decididos tonos utópicos o distópicos que ya no dialogan con la arquitectura del estilo internacional. En la arena mundial, muchas revistas de ciencia ficción abandonaban decididamente todas las formas de mimesis que habían marcado la producción *pulp*.

Tanto en Argentina como en México o en EE.UU., por sólo nombrar tres ejemplos paradigmáticos, ese vuelco implicó también un giro ideológico y el afianzamiento de una suerte *ars pictorica*. En Argentina, la primera versión de la revista *Minotauro* (1964-1968) reorganiza el lenguaje visual de la modalidad, abandonando una producción que hasta entonces tenía fuertes vínculos con el riguroso, documentado realismo de la producción historietística, para volcarse sobre una radical experimentación visual a través de las complejas tapas del patafísico Juan Esteban Fassio (1924-1980). En el caso de México, los únicos dos números de la revista *Crononauta* (1964) bajo la dirección del chileno Alejandro Jodorowsky (1929) y del colombiano René Rebetez (1933-1999) no sólo adquiriría dimensiones míticas sino que, gracias a un complejo trabajo experimental con las imágenes, cambiarían las expectativas y alcances de lo que el imaginario de la ciencia ficción era capaz de producir en una resemantización del imaginario informalista. Un camino distinto, pero que también habla de la compleja transformación del vocabulario visual de la ciencia ficción en este período, recorrería la editorial Penguin en EE.UU., cuando entre 1963 y 1972 y bajo la dirección de Germano Facetti (1926-2006), re-diseñara las tapas de sus libros de la modalidad contratando a artistas ya consagrados o comprando derechos de sus obras, como en los casos de Wassily Kandinsky, Max Ernst, Fernand Léger, William Roberts, Edward Hopper, y Kazimir Malevich, entre otros. Este último experimento es de interés no tanto por el intento de generar un lenguaje propio para la ciencia ficción, sino porque la relación entre tapas y contenido, entre lo visual y lo escrito, se construye como una síntesis antes que una clarificación de la fábula narrada. Son tapas que abandonan, como en los casos anteriores pero ya de manera manifiesta, todo intento ilustrativo: de lo que se trata es de hacer emerger la tensión (ideológica, social, psicológica) que los textos narran.

Así, para fines de la década del '60, no sólo emerge un lector que es, además, un consumidor/ espectador visual de ciencia ficción y cuyas expectativas están ya muy alejadas de la producción realista del *pulp*. Dada la característica retroalimentación de la ciencia ficción como modalidad, su aparato visual también empieza a operar desde sistemas de citas que, para este momento registran sus materiales en muy diversos espacios del campo cultural. Lo político y lo social, como veremos a continuación, serán determinantes en el armado de una estética compleja que no siempre estará en armonía con los textos con los que supone dialogar.

### **El caso de “Think Blue, Count Two”: visualizaciones de lo ideológico.**

Quizás uno de los mejores ejemplos para pensar cómo evolucionó la compleja relación entre lo visual y lo escrito, en la emergencia de una estética que buscaba su propia autonomía e identidad, pueda analizarse a partir de las lecturas enfrentadas de las ilustraciones para “Think Blue, Count Two” de Cordwainer Smith (EE.UU., 1913-1966) en EE.UU. y en Argentina. “Think Blue, Count Two” es uno de los cuentos del ciclo de la *Instrumentalidad*, el gran proyecto narrativo de Smith situado en un muy lejano futuro. El cuento narra los eventos que enfrentan a dos técnicos y una pasajera a bordo de una nave dormitorio (o de animación suspendida) durante el largo viaje de emigración entre la Tierra y el planeta que es su destino final. La joven pasajera que protagoniza esta historia es una adolescente que ha sido implantada o conectada a una suerte de chip que la protege y que, eventualmente, permitirá evitar su violación y una masacre en el transcurso de la travesía. Originalmente publicado en la revista *Galaxy* en febrero de 1963 (en el n° 67) con ilustraciones de R. D. Francis, el cuento fue nominado para el Hugo de 1964. Entre otras traducciones, puede mencionarse la versión francesa de enero de 1969 aparecida en *Galaxie* (2ème série) n° 56; o la que eventualmente fue premiada con el *Seiun* de 1990 en Japón cuando el cuento fue traducido en ese país. En Argentina, el cuento apareció en *El Péndulo* en mayo de 1981 (en el n° 1 de la Segunda Época) con ilustraciones de Fati (Luis Scafati, 1947).

Elijo esta historia por varias razones. La primera de ellas es que Cordwainer Smith ha sido traducido a múltiples idiomas y es posiblemente uno de los escritores más leídos y de mayor influencia de la modalidad. Sus obras continúan en prensa hasta la fecha en forma creciente, dado que se siguen encontrando borradores y distintas versiones de trabajos publicados en revistas varias así como textos publicados bajo su nombre real, Paul M. A. Linebarger. Aunque parezca anecdótico, todo el mundo recuerda exactamente cuándo y dónde leyó a Cordwainer Smith por primera vez puesto que esa no es una experiencia fácil de olvidar. La segunda razón es que para el *fandom*, las ilustraciones de la obra de Smith en cualquiera de sus soportes, constituye no sólo un objeto a ser

coleccionado, compartido y buscado (y producido) como una suerte de tesoro mítico, sino que es parte constitutiva de la semántica misma de lo narrado. De hecho, existen varias bases de datos en la red, y también colecciones y antologías, que minuciosamente registran y catalogan no sólo su producción escrita sino también las ilustraciones de tapa que las acompañan, como si unas y otras, por alguna razón inexplicable, no pudieran separarse y formaran parte de un mismo, enmarañando signo de múltiples niveles<sup>8</sup>. La última razón por la cual lo tomo de ejemplo aquí, a pesar de no ser un escritor latinoamericano, es precisamente esa: es un escritor ajeno a las genealogías de la ciencia ficción en castellano, y sin embargo, su espectro pervive en las revistas y es reclamado como antecedente directo por los escritores de la región, apropiado como figura fundacional, constantemente traducido y leído, convertido en *locus* y modelo escriturario de una serie de preocupaciones ideológicas y políticas desde las cuales se reflexiona sobre la producción de ciencia ficción como forma de pensamiento crítico<sup>9</sup>. Por esta misma razón, las ilustraciones argentinas de sus textos (que notablemente casi no aparecen ni en la bases de datos ni en las antologías que he consultado) ponen en escena un aparato visual radicalmente distinto al que se produce en los EE.UU.: esa diferencia no es menor. Lo que el imaginario visual produce y opera sobre la lectura del mismo cuento en una y otra latitud está obviamente marcado desde el punto de vista ideológico y estético, pero no de un modo evidente, si se me permite el juego de palabras.

Quisiera pues, comenzar por el principio, es decir, por *Galaxy* (1950-1980) y otras revistas *pulp*, donde Cordwainer Smith se dio a conocer y donde originalmente publicó la vasta mayoría de sus cuentos. Seis de éstos, incluyendo el célebre “The ballad of lost C’Mell” (1962), fueron tapa de varias revistas, desde la propia *Galaxy*, a *If* (1952-1974) y *Astounding* (1930-1960). Cuatro de esas tapas comparten lo que podría describirse como una estética *pulp* con una fuerte factura realista, mientras que otras dos, publicadas en *Galaxy*, anuncian el giro hacia el surrealismo con una suerte de coqueteo prerafaelista que roza el simbolismo. Cronológicamente, las primeras cuatro tapas se articulan con los vocabularios generados desde el siglo XIX para trazar la imaginería futura: hombres y mujeres de cuerpos perfectos, cohetes, robots que más semejan títeres que máquinas, y ancianos que nos recuerdan los inmortales struldbrug de Luggnagg de los *Viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift (1667-1745). Este grupo de ilustraciones se contrapone a las imágenes que aparecen en las últimas dos tapas. En una de ellas, se despliega el espacio edénico que evocan los Árboles Armados del universo que buscará redimirse a sí mismo y, en la otra, se retrata a la sierva C’Mell, líder de la rebelión de la subgente. De alguna manera, esas seis tapas articulan visualmente los procesos estético-ideológicos en los que se debate la ciencia ficción a inicios de los ’60s. Son tapas que operan en una suerte de inestabilidad. El viejo vocabulario visual de la tecnología espacial empieza a dejar lugar a los interrogantes sociales



que acabarán por definir la década. Por ejemplo, los cohetes son todavía maquinarias de utilería, aún y a pesar de que otras tapas y artículos de difusión científica de revistas como *Galaxy* ofrecían un acercamiento más mimético a la coherencia que, para ese momento ya era parte del sistema iconográfico del viaje espacial que se había desarrollado a través de múltiples imágenes fotográficas, películas, e ilustraciones. O, en la otra apuesta estética, C'mell, desafiante y altiva, más parece una modelo que una esclava sexual al frente de una larga rebelión por los derechos individuales de grupos subalternos. Es un aparato visual construido en la tensión entre el deseo tecnológico y el deseo utópico, entre búsquedas miméticas que empiezan a desintegrarse y los primeros atisbos del imaginario del surrealismo pop. Pero además, son imágenes que contradicen parcialmente la búsqueda de trascendencia y la fragilidad de la condición humana que marca las historias de Smith. Si en parte esa vaguedad visual puede atribuirse a los usos de una tapa (una tapa debe, ante todo, “vender”), no es explicación suficiente. Las tapas ponen en escena un intento de “domesticar” la narrativa de Cordwainer Smith, de guiar la lectura en función de operaciones al interior de la historia de la ciencia ficción de habla inglesa. Dice Carol McGuire que, pese al claro énfasis político-ideológico de los cuentos de Smith, todavía hoy existe una resistencia de la crítica [en el mundo de habla inglesa] a analizarlo dentro del espacio de la ciencia ficción porque lo que narra no se ajusta a un modelo tradicional de ciencia ficción (Andrew Milner hubiese dicho, un modelo suviniano de ciencia ficción), en inglés:

Smith's sf dramatizes the power, for good or ill, of innovation, a focus that links his stories to the traditions of popular sf. He is unusual only in his emphasis on psychology, the impact of change on the human subject—again, a category that Smith does not restrict to members of homo sapiens. This focus on character not only places him ahead of his own time but has much to teach the genre today. Often misread by critics as erratic, Smith in fact conducts an intense critique of postwar US culture, including the culture of science fiction. (McGuirk, “The rediscovery”, 162)

Y agrega:

The element in sf critical tradition most hostile to the rediscovery of Cordwainer Smith is probably its expectation of logical extrapolation—full exposition of plot premises and a consequent tidy closure or suture of the various narrative threads. The traditions of sf discourage the sustained—i.e., not necessarily resolved—emphasis on cognitive dissonance that enriches Smith's sf. (McGuirk, “The rediscovery”, 166)

Precisamente, ilustraciones de tapa como las de *Galaxy*, *Astounding* o *If* eluden el fuerte elemento político-ideológico de los cuentos de Smith y tratan de reponer, a través de un vocabulario visual vacilante, el lugar donde debería radicarse alguna forma de extrapolación lógica concreta tal y como sería descripta más tarde por Suvin. Ese espacio, en la lógica narrativa de los años cincuenta y sesenta en los EE.UU., todavía se asentaba en algún *novum*, en algún objeto tecnológicamente innovador. Pero en los cuentos de Smith los mismos están casi siempre ausentes o son vagamente explicados, y por ende, no es posible deducir modelos lógicos derivados de ellos. Así, las imágenes de tapa de las revistas son el espacio iconográfico de una voluntad irrealizable puesto que las ilustraciones intentan vanamente complementar la presentación de la historia en una forma que, sin contradecir la fábula, altera el sentido de lo narrado.

El caso de *Galaxy* es quizá el más llamativo, en parte porque contradice también el propio programa de la revista durante los años '50s y '60s<sup>10</sup>. Desde sus inicios *Galaxy* ofrecía a los lectores sus cuentos a dos columnas generalmente continuas y con pocas, aunque intencionalmente colocadas, ilustraciones. Esta era una tradición tomada de publicaciones periódicas que podía rastrearse hasta inicios del siglo XIX, si no antes. Hablando sobre los efectos y expectativas de lectura y consumo en función de la diagramación de la página publicada, Johanna Drucker decía que columnas simétricas e ininterrumpidas en estilos de letra normalizados, suponían un tipo de publicación seria dirigida a la sensibilidad masculina (Drucker, "Graphical Readings", 269). Esa política editorial es muy clara en *Galaxy*, y aunque aquí no tenemos espacio para analizarlas, la revista tenía otras estrategias vinculadas con ese mismo objetivo<sup>11</sup>. Así pues, cuentos como los de Cordwainer Smith (líricos, psicológicos, pero sobre todo, profundamente críticos de toda forma de estratificación social y política) emiten una suerte de interferencia narrativa en esas páginas que tan resueltamente buscan una forma de equilibrio a través de una extrapolación lógica de lo social. Aunque esa búsqueda no fuera fácilmente identificable, al menos podía asumirse que se presentaba una narrativa con una clara relación mediada con lo real. No quiero con esto menoscabar el rol que la publicación tuvo para la ciencia ficción, pero sí marcar que aquí aparece un punto de inflexión y que, como tal puede rastrearse en la materialidad misma de la revista.

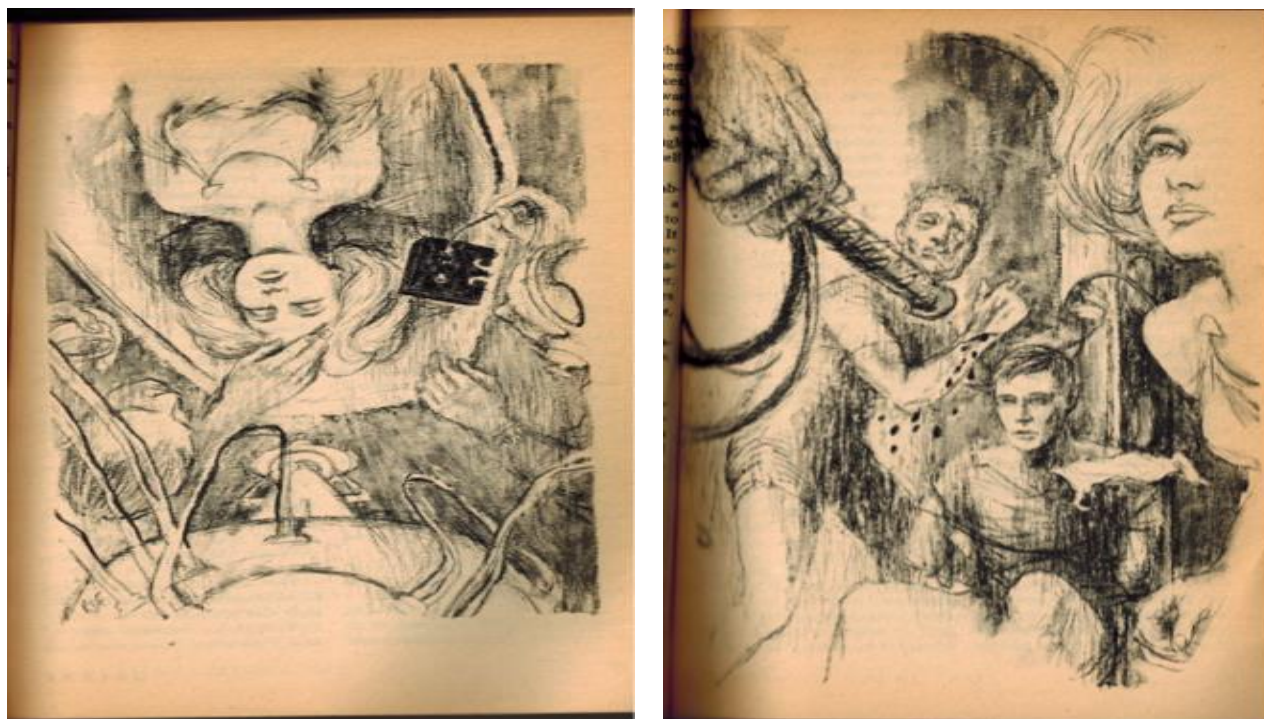
Ese mismo problema, pero desde otra perspectiva aparece en la las ilustraciones del cuento **[Figura 1]**. Ni la desestabilidad ideológica de la narrativa de Smith ni el proceso de transformación que está atravesando la ciencia ficción como modalidad en todos sus aspectos a inicios de los '60s se manifiestan de manera clara o evidente en las dos ilustraciones que acompañan "Think blue, count two". Realizados en lápiz y carbonilla, los dibujos ilustran dos de los momentos centrales de la historia de manera casi literal y producen ellos mismos una suerte de subrayado narrativo al puntear lo que son los momentos clave de la fábula desde la perspectiva de la lectura editorial de *Galaxy*. El primer dibujo es una plancha que

toma toda la página 53 e ilustra el momento en que Veeseey (la joven adolescente que protagoniza el cuento), yace dormida en la mesa de operaciones donde es preparada para su viaje interestelar. Es una ilustración que despliega el momento en que se conecta el cerebro laminado de un ratón con los archivos de personalidad de un científico a la caja defensiva de Veeseey que generará sus hologramas protectores. El dibujo es un agudo plano picado que se acentúa porque Veeseey pareciera estar de cabeza y recostada sobre una leve diagonal que rompe apenas la simetría de la composición. El espectador ve el cuerpo yacente de la niña y las máquinas a las que está conectada, pero no se puede ver casi ningún otro detalle, más allá de la coronillas, narices y hombros de dos de los tres técnicos que la están preparando. Casi en el centro de la página, una caja negra claramente delineada y saturada en negros contrasta con el carácter abocetado y de medias tintas del resto del dibujo. El *novum* ocupa el centro de una escena que es más reveladora de las expectativas sociales sobre el rol de la mujer en la década del cincuenta que de lo que el cuento vendrá a narrar.

La segunda ilustración es un cuadro en contrapicado que aparece en la página 67 e ilustra el momento en que el primer holograma protector, Sh'san, aparece para salvar a Veeseey de ser violada. La imagen, también organizada sobre una diagonal, pone en primer plano la mano y el cabo del látigo de Sh'san, desplazando a una Veeseey semivestida al margen derecho del cuadro donde más de la mitad de su cuerpo desaparece, y relegando a su potencial violador y a su defensor a un tercer plano donde sus rostros, centrales para el relato, apenas son sí reconocibles. El borrado del cuerpo de Veeseey también elimina a nivel visual la coacción que el ataque y una posible violación ejercen sobre su persona: borrar el cuerpo femenino es una forma de desviar la atención visual y narrativa en otra dirección. Y, al mismo tiempo, el primer plano del látigo también contradice la fábula al subrayar la relación entre violencia y orden borrando los aspectos éticos del texto.

La ubicación de las páginas con respecto a la historia es notable: en ambos casos anticipan lo narrado pues preceden la anécdota que ilustran casi por una página, y por tanto, si no sellan, al menos estructuran la lectura. En segundo lugar, se trata de dibujos realistas, donde lo tecnológico ha sido desplazado sobre los márgenes o simplemente no es visible: ni siquiera el *novum* tiene identidad pues no es nada más que una caja negra. En tercer lugar, la violencia (bien en la cara monstruosa del personaje que, enloquecido quiere asesinar a Veeseey y a todas las mujeres de la nave; bien el momento mismo del enfrentamiento entre éste y Veeseey), desaparece para dejar lugar al primer plano de un látigo que hace emerger tanto el sistema semántico del binomio castigo/justicia como la constelación de signos del control social en un universo al borde de descalabro. Pese a su aparente dinamismo y modernidad, las ilustraciones pierden no sólo el aspecto ético ya mencionado, sino además la perspectiva psicológica de la historia y también sus

aspectos políticos. Este es un cuento donde la violencia social es violencia de género, donde la tecnología es liberadora, donde el imaginario del heroísmo se construye desde los semas cristianos del perdón y la redención. Pero una de las características más sorprendente de la obra de Smith es el lugar y uso de los animales en la sociedad futura, representado en este cuento por el cerebro laminado y preservado de un humilde ratón, donde se guardan y generan los protectores de Veese. En el cuento, tanto Veese como ese ratón ya muerto y convertido en objeto tecnológico, son parte de una alianza que adquiere personería y soberanía en un momento de máxima violencia y *reestablecen el orden social desde abajo*. Es la alianza entre el instinto de supervivencia del ratón muerto que preserva la personalidad ya ida de un científico y la voluntad de Veese para comprender y perdonar lo que salva la nave: los protectores que aparecen son tanto una proyección de los miedos y prejuicios de los personajes masculinos como la pulsión de vida de la joven. Las imágenes no dejan translucir nada de esto. En las imágenes de R.D. Francis no hay animales, Veese es una delicada e ignorante adolescente semidesnuda y a merced de los hombres que la rodean, y sólo el poder de una violencia de igual orden a la que se intenta ejercer sobre Veese, la salva.



**Figura 1.** Las ilustraciones de R. D. Francis para *Galaxy*

Casi veinte años después, el cuento sería traducido y publicado en Argentina. Hay muchos interrogantes acerca de por qué fue posible que, en medio de una dictadura tan violenta como fue el Proceso (1976-1983), apareciera un cuento que en el fondo habla de la soberanía de sujetos si no oprimidos, puestos en situaciones de vulnerabilidad y subordinación. Ciertamente, la ciencia ficción escapó a la censura que imperaba sobre el campo cultural argentino, en gran parte, por los prejuicios académicos, críticos y de público. Esa situación permitió que, pese a todo, la ciencia ficción fuese uno de esos espacios porosos por donde era posible ofrecer alguna forma de resistencia al autoritarismo del período. Pero esta razón es sólo una parte de las causas de la publicación de este cuento. También subraya la hermenéutica de la ciencia ficción en la Argentina de los '80, cuando Cordwainer Smith (junto con Stanislaw Lem y J. G. Ballard) se convirtieron en la tríada a partir de la cual fue posible descifrar el programa ideológico de las revistas profesionales de ciencia ficción y trazar con ello, un bosquejo de *ars poetica* de la modalidad a nivel local. En el mismo número de *Péndulo* donde apareció “Azul contar, hasta dos pensar”, se publicaron tres ensayos sobre la obra de Smith, incluyendo un comentario de Pablo Capanna sobre el cuento donde se subrayaba la importancia de la creatividad y de la libertad individual frente a sistemas que, como la *Instrumentalidad*, sólo eran formas-otras de opresión aunque dijeran garantizar la paz y el bienestar social (Capanna, “Cordwainer Smith”, 43). Esos artículos, acompañados de una caricatura de pequeños animales y de un huevo que se desintegra, señalan que *Péndulo* ya está leyendo a este escritor en una dirección muy distinta a *Galaxy*, y quisiera aventurar aquí, más fiel al espíritu de su proyecto, *The Rediscovery of Man*.

La publicación del cuento en *Péndulo* estuvo acompañada de seis ilustraciones de Fati. En conversaciones que sostuve con el artista para este trabajo, me dijo que llegó a la revista por invitación de su director, Marcial Souto, ya que trabajaba en la planta de Editorial de la Urraca. A diferencia de R.D. Francis que venía de una tradición de ilustración para ciencia ficción y *pulp* en general, Fati tenía otros antecedentes profesionales. De hecho, me dijo:

Mi lectura de la CF comenzó con el *Péndulo*, hasta entonces tenía cierto prejuicio sobre el tema, pero a medida que lo fui conociendo me dí cuenta que estaba en un error, comprendí que en ese género se trataban temas que mucho me interesan, ya sea el tema social, el metafísico, el religioso. Además de descubrir a muy buenos escritores. (Entrevista con la autora, 5-5-16)

Es posible que ese acercamiento *naïve* permitiera una lectura “limpia” del texto, en el sentido que no está cargada de las expectativas internas de la modalidad. En cualquier caso, las ilustraciones en tinta sobre papel con aguadas y manchados, no

sólo son una novedad para la modalidad en general sino que operan una tensión visual e ideológica radicalmente distinta a la que aparecía en *Galaxy*.

Esa diferencia, de alguna manera, ya puede adivinarse en las tapas de *Péndulo*, puesto que se construyen desde una ideología visual que no sólo indica la naturalización del surrealismo pop como un vocabulario propio de la modalidad, sino que genera un entramado de claves políticas cuya decodificación requería tanto de familiaridad con la ciencia ficción y su historia, como con la historia del arte. Pero esas decodificaciones eran, a los ojos de sus lectores, transparentes, especialmente durante la publicación de los primeros números de la segunda época. Aunque la sonrisa del sapo de la tapa del número 1 evocara cuestiones vinculadas con la lógica del sentido y el conocimiento a través de la velada cita a las ilustraciones de *Alicia en el país de las maravillas* (1865), la clave sobre la epistemología no compensaba la elección estética a los ojos de los lectores. He analizado en detalle en otro trabajo cómo las tapas construyen su ideología visual a lo largo de casi cincuenta años, y no quiero extenderme ni repetirme aquí, pero a modo de contexto quisiera indicar algunos aspectos importantes. El imaginario del surrealismo pop fue más bien problemático para los lectores de la revista argentina que querían y exigían ilustraciones más maduras y más comprometidas desde el punto de vista político. Ese pedido se haría realidad en las ilustraciones. Aunque los universos oníricos de las tapas permitieran desplegar una compleja agenda vinculada no sólo con debates en torno a la naturaleza del conocimiento, sino con la resistencia política, con la libertad individual y, eventualmente, con los sujetos que se integraban (o no) a los proyectos de estado y nación, fueron las ilustraciones, más sobrias, más agresivas, las que generaron un vocabulario más riguroso desde el punto de vista ideológico.

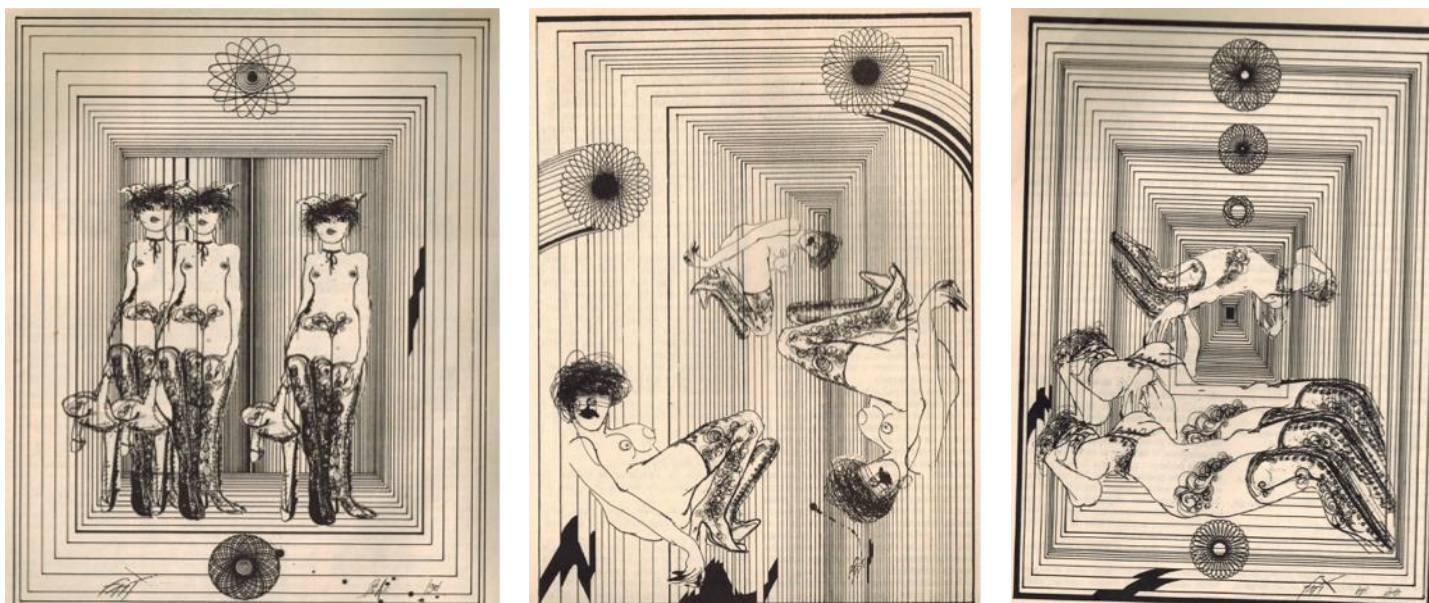
Si las tapas operaban a partir de guiños no siempre aprobados por el *fandom*, las ilustraciones de la revista, aceptadas sin más comentario, trabajan de manera completamente abierta y visceral con lo político a pesar de ser más opacas desde el punto de vista del lenguaje visual. Para empezar, en estas ilustraciones, anunciando lo que será una política editorial de *Péndulo*, desaparece toda voluntad iconográfica y/o hagiográfica. Aquí tomo como ejemplo magistral a Fati, pero estas son observaciones pueden tomarse como hipótesis para otros ilustradores de la revista. Las ilustraciones de Fati (tanto para este cuento como para otros más tarde) trabajan desde registros mucho más cercanos al expresionismo, aunque con referencias a otras tendencias. En Fati, el vocabulario visual expresionista retorna sobre algunos aspectos del realismo, pero con una crudeza y una dureza que dialoga con las preocupaciones que marcaron el retorno al arte figurativo a nivel internacional durante los '70s, por una parte, y por otra, funcionan desde una relación de contigüidad con los relatos que ilustra. Intercaladas a lo largo de la historia sin glosarla ni presentar ninguno de sus puntos nodales, las seis ilustraciones de Fati operan a partir de la proximidad iconográfica más que por la representación. Las

seis ilustraciones se presentan encuadradas en otras tantas cajas que generan su propia perspectiva con un punto de fuga en el centro que, a su vez, es señalado por una serie de líneas que parecen recordar las representaciones del efecto Doppler. Esas cajas, que además sirven de marco repitiendo la diagramación de la página, evocan el mundo tecnológico donde se mueven los personajes como un escenario frío y geometrizado, vaciado de todo rastro de actividad humana. Esa sensación está acentuada por la presencia esporádica de representaciones gráficas de funciones paramétricas, más comúnmente conocidas como diseños espirográficos. Así pues, en esos espacios aparentemente acépticos, Fati instala seres ferozmente carnales que parecen repetirse, desdoblarse, y girar sobre sí mismos. En este sentido, las ilustraciones no cumplen el mismo rol cuasi- pedagógico que tenían en *Galaxy*, pero son al mismo tiempo, mucho más fieles al espíritu de la obra de Smith. Sin guiar la lectura, abren un momento de disonancia en la recepción visual que lo narrado puede traducir dentro de su propia lógica. Pero en tanto que imágenes, las ilustraciones de Fati se expresan por sí mismas y no necesitan del lenguaje escriturario para completarse. Es más: las seis ilustraciones pueden ser leídas como una serie con su propia ideología visual, que con ser cercana a la historia, no necesariamente intenta reproducirla. En este sentido son profundamente diferentes a las ilustraciones de la versión original del cuento. Pese a toda su voluntad libertaria, hay en las ilustraciones de *Galaxy* una inflexión autoritaria que, al mismo tiempo las vuelve incompletas y dependientes de la historia.

La primera ilustración de la serie claramente muestra a Veeseey, pero esta muchacha púber está muy lejos de la niña inocente de R.D. Francis. Dibujada en seguros trazos de tinta china, aquí nada es evanescente o tentativo. Excepto por las botas altas, una cintilla al cuello y un gran moño en la cabeza, Veeseey aparece en un desnudo frontal, mirando directamente al espectador fuera del cuadro y sosteniendo una maltrecho peluche en la mano derecha. Esta Veeseey (que, de alguna manera en su gestualidad y en las proporciones de su cuerpo parece recordarnos la *Olympe* —1863— de Edouard Manet) es a la vez una prostituta y un ángel, pero no abreva en el universo mariano, sino en el de las tres gracias renacentistas aunque sin hacer referencias iconográficas directas. Lo que la primera imagen pudiera tener de puramente erótico está roto por la repetición desdoblada y cruzada de líneas del retrato triplicado de Veeseey, por el peluche que tras un primer momento adquiere rasgos monstruosos, y por la presencia de las manchas de tinta y los aguados que distraen la mirada en otras direcciones, como si una suerte de ruptura interfiriera en el proceso de ver. Veeseey puede ser atractiva, pero hay algo profundamente alarmante en su imagen, y esa sensación sólo aumentará en las siguientes dos ilustraciones en las que aparece el personaje. En la tercera ilustración, Veeseey vuelve a aparecer como una tríada, esta vez sentada, con el pelo en desorden y sin juguetes. Es una Veeseey envejecida, en un espacio que si bien mantiene las características del primer retrato, ya no es simétrico y no tiene una



línea de horizonte en la cual apoyarse. Sobre la rigidez de las líneas y el marco del cuadro de la página, Veeseey gira en un vacío espiralado, entre gráficos matemáticos y amenazantes manchas de tinta. Si la primera ilustración nos presentaba a una Veeseey entre segura e inocente, la tercera la colocaba en el espacio de desorden ontológico y psicológico en el cual se desarrolla el cuento. La última ilustración en la que aparece Veeseey es la sexta y última del cuento, donde la joven aparece semivestida, el rostro invisible, el cuerpo en una torsión claramente sexual, acostada en una posición invitante y flotando hacia un punto central y lejano, en una serie de cajas vacías, con los diseños espirográficos que la acompañan desde el principio incompletos y desdoblados, como si algo en ella se hubiera roto. Miradas como grupo, las tres ilustraciones de Veeseey [Figura 2] narran una especie de proceso de aprendizaje y descubrimiento, desde la adolescente aniñada a la joven mujer cuya sexualidad ya no puede ocultarse. Pero también marcan otra cosa: las primeras Veeseey apenas sí se asoman a un mundo adulto que desconocen; las Veeseey de las ilustraciones que siguen son ya mujeres adultas, que comprenden claramente la naturaleza de las relaciones de poder y de género. Si de alguna manera las tres imágenes acompañan el cuento, no ilustran eventos narrados sino el sentido expresado por la fábula. Y, al mismo tiempo, las ilustraciones no son literales a pesar de aparecer de manera contigua a las páginas que nos presentan a Veeseey primero, que la enfrentan al primer peligro después, y donde finalmente se duerme para completar el viaje.

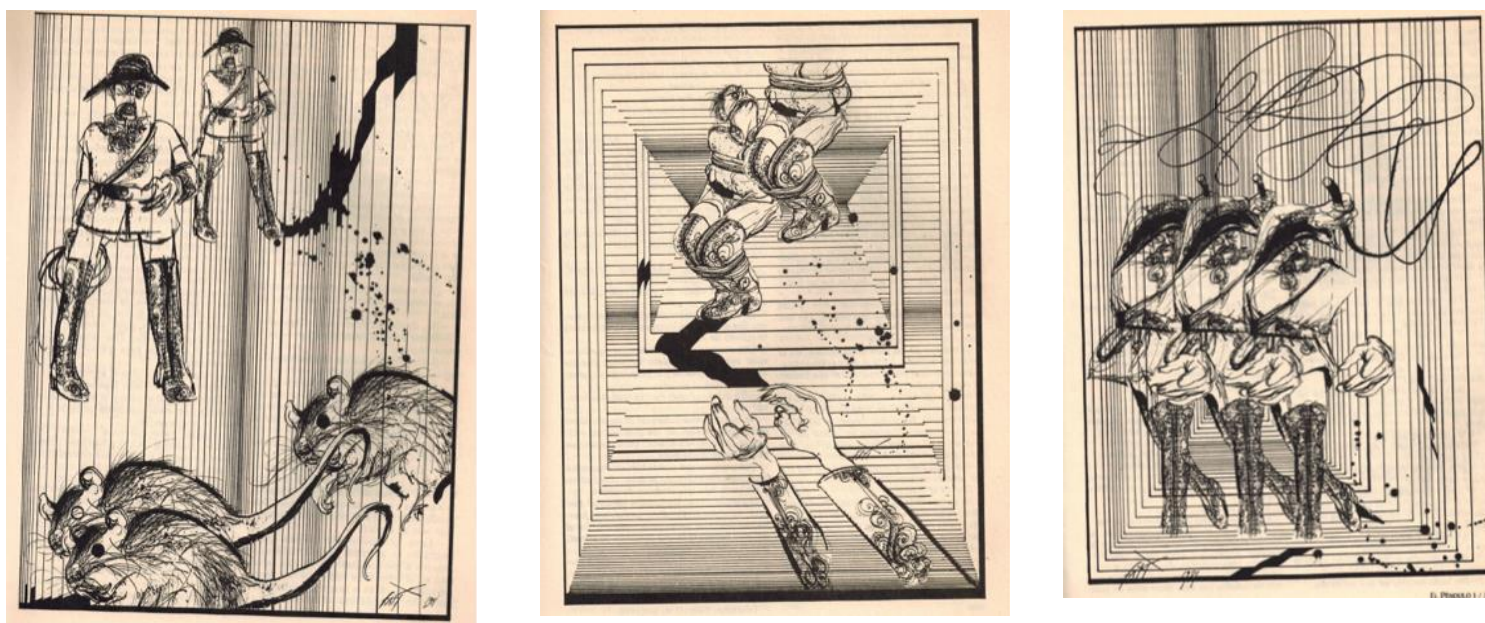


**Figura 2.** Veeseey en la mirada de Fati (planchas 1, 3, y 6)



Lo mismo puede decirse de casi todas las otras ilustraciones [Figura 3] que aparecen intercaladas con los retratos de Veeseey, excepto de la cuarta que es la única que literalmente representa la violencia como una forma de tortura a manos de un militar invisible y que, además, ilustra el momento (y es adyacente a) la página en donde Trece (el personaje masculino que intenta defender débilmente a Veeseey) es atado e inmovilizado antes del ataque a la joven. Por lo demás, las otras dos ilustraciones vuelven sobre operaciones simétricas a las que construyen los retratos de Veeseey. En la segunda, contra un fondo rayado y levemente asimétrico que otra vez insiste sobre las ondas solares en el espacio sin nombrarlas, sin ni siquiera hacer uso iconográfico de la coherencia, se nos provee la imagen de Sh'san y del ratón cuyo cerebro salvará a Veeseey. Presentados en esquinas opuestas de la página, sobre una gran diagonal vacía, la triple imagen del ratón parece estar escurriéndose hacia la izquierda, contemplado por el dibujo doble de Sh'san que aquí aparece como una caricatura de un militar vestido con un uniforme genérico del siglo XIX. Portando el látigo que usará para controlar a los hombres, su figura aparece en el momento en que, en la narración, los científicos preparan la caja de protección. Si el ratón es de alguna manera ilustrativo y el militar puede anticipar en algo lo narrado, trazar una relación directa con la escritura que rodea estas ilustraciones es casi imposible. Las ilustraciones nos ofrecen una suerte de aproximación por inferencias, pero no traducen lo escrito a imágenes concretas. Idéntica aseveración puede hacerse de la ilustración donde aparece Sh'san, látigo en alto, dibujando un arabesco en el espacio, casi una firma, el gesto feroz, el índice acusatorio apuntando directamente al lector/espectador. En estas imágenes Veeseey ni siquiera está presente como referente. Dado que Sh'san aparece para beneficio de la joven y es, además, tanto una materialización del desborde social como una proyección de la agresión psicológica de los personajes masculinos, la ausencia de Veeseey es particularmente importante. Lo que ponen en escena las ilustraciones es, justamente los aspectos institucionales para producir formas de control. En los dibujos de Fati, ese complejo mecanismo es evocado por las referencias cuasi-históricas del uniforme militar decimonónico y la expresión torva y acusatoria directamente dirigida al espectador. Son ilustraciones que hablan del universo masculino como *locus* de la violencia y hacen referencia al orden social militarizado como una forma de control. En este sentido, las ilustraciones de Fati no intentan siquiera domesticar la lectura de Smith. Aunque tampoco participan de lo que será el *ars poetica* de la ciencia ficción que la revista organiza en sus lecturas, esta primera intervención visual de Fati va contra el sentido común del *pulp*, pero también contra las posibilidades abiertas por la gramática visual del surrealismo pop de las tapas. En esa construcción estéticamente opuesta al horizonte de expectativas visuales ya establecidas, las ilustraciones no sólo ayudan a asentar un acercamiento a la ciencia ficción como una práctica de experimentación ideológica, sino que obligan a reformular cómo se lee y cómo se mira. Es precisamente en las

tensiones entre tapas e ilustraciones de la revista argentina, donde los presupuestos de una ciencia ficción atada exclusivamente al modelo suviniano harán eclosión: si algo hacen evidente estas ilustraciones es que la ciencia ficción no necesita de artilugios técnicos para pensar críticamente el futuro. La recuperación del vocabulario crítico de raíz expresionista pone a la ciencia ficción argentina a dialogar con la utopía no como *toppos* a ser descubierto o construido, sino como una metodología para pensar críticamente lo social.



**Figura 3.** De hombres, ratones y alucinaciones según Fati (Planchas 2, 4, y 5)

### Conclusiones.

A diferencia de lo que sucede con la historieta, en el caso de la ilustración la relación entre texto e imagen no conforma una unidad inquebrantable. Aunque muchos ilustradores son también historietistas o trabajan versiones historietizadas de narrativa, sería un error imaginar que la relación de interdependencia sistémica texto/imagen que es fundante de la historieta cumple aquí la misma o similar función. En la historieta es imposible generar sentido fuera de la imbricación entre lo dibujado y lo escrito, e incluso, muchas veces lo lingüístico desaparece por completo, y aún así es posible restablecer lo narrado.

La ausencia de imágenes puede ser dolorosa para quienes se han acostumbrado a verlas en revistas y tapas de libros, pero no constituyen un vacío de sentido en la narrativa<sup>12</sup>. La relación de contigüidad o adyacencia entre el texto

y las imágenes que lo ilustran, invita al lector- observador a construir una relación entre esos objetos. No obstante, tanto la elección del aparato estético como del tamaño o color de las ilustraciones, así como el espacio material que éstas ocupan con respecto a los textos, generan una semántica propia que establece complejas relaciones con las narrativas que acompañan. Así, las ilustraciones operan sobre los textos un comentario que puede guiar, iluminar, determinar o forzar una lectura. Asumir que textos e imágenes producidos en períodos históricos y/o culturales cercanos compartirán rasgos ideológicos o estéticos de algún tipo es al menos problemático. Como hemos visto en las páginas anteriores, las relaciones entre lo narrado y las ilustraciones no son siempre armónicas, y las apuestas editoriales de las casas impresoras (o los términos en los que se fijan las colaboraciones entre narradores e ilustradores) bien pueden resultar en el doble empobrecimiento (o enriquecimiento) de la imagen generada y del texto que se pretende acompañar. En los mejores casos, las ilustraciones deberían ser una suerte de comentario sobre el texto, donde palabras e imagen no compitieran por ocupar un lugar jerárquico en el proceso de consumo cultural. En una entrevista, una conocida ilustradora resume:

If the text is good it's better to let the words describe and suggest the image directly to the reader's imagination, and to offer instead a picture that shows a less obvious detail, or that gives an unexpected visual slant to the text (Zeegen, *The Fundamentals*, 95)

Así pues, es necesario acercarse a las ilustraciones de ciencia ficción<sup>13</sup> no como simple glosa o cita visual, sino a partir de las conexiones entre los materiales y lenguajes que las imágenes proponen como parte de su interpretación del texto y de lo real. Para ello, debemos preguntarnos cuál es la convención representacional de la ciencia ficción y qué intenta “traducir” en la construcción de imágenes que claramente operan desde una suerte de deslizamiento del concepto de *mimesis* desde su inepción. ¿Qué es lo que crea el arte de ciencia ficción? ¿Qué intenta mostrar? ¿Qué sentidos se generan en esos objetos estéticos que establecen diálogos de múltiples niveles?

Como señalaba en la primera parte de este trabajo, es innegable que el realismo y el naturalismo alimentaron buena parte de la producción visual de la ciencia ficción hasta mediados de la década del sesenta. Puede decirse que la puesta en práctica de estas estéticas antes que buscar un efecto mimético en la ciencia ficción organizan contextos visuales e informacionales: me atrevería a decir que, de alguna manera, es una puesta en escena de la capacidad de fundar mundo que se opera a nivel narrativo. Por este mismo motivo, en el contexto de la producción de modelos escriturarios asentados en imaginarios tecnológicos de futuro-pasado (es decir, de un futuro pensado a la vez como moderno y como arcaico, anclado en elementos visuales más cercanos a la revolución industrial que a la la revolución

digital), esa relación fue fructífera. Pero, como demuestran las conflictivas conexiones entre el cuento y las ilustraciones de “Think Blue, Count Two”, ese modelo se agota a mediados de la década del sesenta. Si bien, como he mencionado, la narrativa de Smith presenta un desafío a la crítica de habla inglesa, las razones de ese momento de cambio [estético] pueden también hallarse en la transformación de las agendas sociales y políticas de la época. En este sentido, quizás sea importante traer a colación la desconfianza de muchos artistas hacia los espectros ideológicos de las formas institucionales de arte (desde el realismo socialista hasta el realismo social americano o el muralismo mexicano), pero también una suerte de fatiga ante las búsquedas y debates que esa misma desconfianza dejaba entrever. Más allá de lo justas que tales evaluaciones hubieran sido o no, y en el marco mayor de los debates que signaron la década del sesenta, lo que la inestabilidad del realismo pone en escena dentro de los confines de la ciencia ficción es la voluntad de evitar una pedagogía de futuro marcada por aparatos representacionales que no siempre eran operativos o funcionales a visiones diferenciadas de los que vendría. De algún modo, el realismo, al menos en su versión sesentista, no podía dar cuenta de imaginarios más introspectivos o de visiones de sociedades donde claramente ninguna de las alternativas ideológicas de ese presente sería sino un recuerdo arqueológico. En este sentido, la ilustración de R.D. Francis operan su propia fábula admonitoria al poner en escena, sin ningún aparente filtro crítico, el machismo, el sexismo, la violencia de género, etc. contra los cuales el cuento de Smith se revela.

Aunque el realismo nunca desaparece completamente en la ciencia ficción, deja lugar a otros vocabularios que, en el ámbito internacional son también parte de las disputas de la legitimidad acerca del lugar del arte para hablar de lo nuevo y de transformaciones sociales e ideológicas. La ciencia ficción generaría su propio *habitus* en la acumulación, consumo y circulación de imágenes a lo largo del siglo XX en múltiples revistas y libros, además de la presencia cada vez más creciente de películas de todo tipo. En este sentido, las repetidas experiencias de/con lo visual intensificarían la capacidad de comprensión de la experiencia de la ciencia ficción no sólo en su función proyectiva, utópica, sino también en su capacidad para generar algo así como disonancias ideológicas. Las imágenes que empiezan a emerger a partir de los sesenta ya no tendrían esa voluntad de crear mundo sino de “traducir” a términos visuales reconocibles, de alguna manera, experiencias narrativas complejas y aparentemente inaprensibles. Los lenguajes de surrealismo y del expresionismo abrieron nuevos canales para poner en escena esas búsquedas. Las ilustraciones de Fati aquí analizadas fueron particularmente exitosas no sólo por su abandono de toda intención representacional del cuento, sino porque captan e incorporan, en su propio lenguaje visual, las problemáticas que emergen en el cuento de Smith, sin glosarlo. En este sentido, las divergencia entre las ilustraciones de Francis y de Fati ponen en escena la diferencia entre *illusio* y concepto de la hablaba al inicio de este trabajo. Podemos decir que las ilustraciones de Francis

todavía intentan dialogar con una articulación representacional de realismo que apuesta por la *illusio* como una forma de verismo. Las imágenes de Fati, en cambio, apuestan visualmente por el sistema conceptual que el cuento pone en movimiento, apuntalando lo no dicho en la escritura: el aparato estético del expresionismo, con toda su carga política y emocional, trae a superficie lo ideológico como un desasosiego causado por imágenes violentamente inestables.

No quisiera hacer aquí una ecuación de equidad entre estéticas e ideologías, ni tampoco indicar que las elecciones estéticas de cualquier tipo supusieron adscripciones políticas en una u otra dirección (y no creo que tal hipótesis pueda argüirse con éxito). Ateniéndome a la producción que aparece en las revistas y los libros, creo más bien que es posible indicar que dentro del imaginario visual de la ciencia ficción, al apartarse del vocabulario realista mimético, los objetos más logrados de la modalidad también empiezan a generar interesantes diálogos entre canon y margen. En este sentido, la obra de Fati en *Péndulo* articula una serie de interrogantes en torno a la medida en que las operaciones del expresionismo limitan, permiten o empujan el despliegue de aparatos ideológicos simétricos (o no) a los que ese mismo movimiento puso en marcha en los espacios canónicos del campo cultural. Por de pronto, el vocabulario expresionista de Fati contribuyó a cementar no sólo la articulación ideológica de la ciencia ficción argentina de los ochenta sino cómo leerla y consumirla. Quizá sea una de sus mayores inintencionadas, contribuciones al campo.

## Notas

---

<sup>1</sup> Quiero agradecer a Fati que me otorgara los permisos para reproducir las imágenes de sus ilustraciones en el presente trabajo. Todos los esfuerzos posibles fueron hechos para contactar a la familia de R.D. Francis, pero nunca contestaron mis correos electrónicos. Quiero también agradecer a las bibliotecarias de la oficina de Copyright de la National Library of Congress en Washington DC.

<sup>2</sup> En las próximas páginas, siguiendo la perspectiva teórica de críticos y productores como Samuel Delany o Veronica Hollinger, me refiero a la ciencia ficción no como un género sino como una modalidad. Es cuestión de otro trabajo explorar en detalle tal preferencia, pero a los fines del presente artículo, baste decir que una modalidad se caracteriza por su capacidad de proliferación teórica y de apropiación genérica. Tales características vuelven porosos los límites conceptuales de la ciencia ficción y hacen de toda definición rígida, una entelequia.

<sup>3</sup> Si bien el rastreo al que hago referencia se inicia en el siglo XIX, no es mi intención que tal límite sea tomado como una afirmación fuerte sino como una referencia a los fines del presente trabajo: la investigación en torno al aparato visual de la ciencia ficción apenas sí está empezando. Ni siquiera puede decirse que el núcleo central de los trabajos que se centran el siglo XX haya trazado un corpus apenas aproximado. De manera tal que el siglo XIX es más un horizonte de referencia inmediato que un intento de trazar un límite teórico.

<sup>4</sup> En su libro seminal de 1974 (así como en reediciones posteriores de su trabajo), Brian Aldiss estableció la hipótesis de la tradición fundacional gótica de la ciencia ficción, debido al trazado genealógico de la modalidad que allí se hace, se remonta hasta el *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley (1797-1851). Quizás, sea más apropiado centrar ese argumento en el contexto de los debates por re-definir la ciencia ficción en los sesenta y setenta. En una entrevista posterior, el propio Aldiss mencionaba que la novela de Shelley, como toda forma de ciencia ficción, pretendía explicar nuestra propia naturaleza, no el futuro (Tibbetts, *The Gothic Imagination*, 330). Aunque aquí no tengo espacio para discutir cómo este argumento se extendió a la estética toda de la modalidad, no quiero dejar de mencionar que tengo presente este debate a pesar de que no sea relevante a los fines de este trabajo.

<sup>5</sup> Nunca está de más, creo recordar la famosa ley de Sturgeon: “Sure, 90% of science fiction is crud. That's because 90% of everything is crud.”

<sup>6</sup> En sus entrevistas con los dibujantes y coloristas que sentaron la estética del *pulp* de los años treinta, David Hajdu comenta precisamente cómo originalmente muchos artistas recién recibidos terminaron trabajando en las revistas como resultado de la crisis de 1929 (Hajdu, *The 10 Cent Plague*, 32-52)

<sup>7</sup> Este imaginario tenía sus orígenes en la ilustración victoriana inglesa y en la caricatura francesa, entre otras fuentes. Es cuestión de un trabajo de otra naturaleza analizar esas fuentes, pero no quisiera dejar de mencionar esa referencia aquí. En este momento, la exposición “Fantastic Worlds: Science and Fiction, 1780-1910” en el American History Museum del Smithsonian en Washington DC, explora de modo muy breve esos orígenes.

<sup>8</sup> Como ejemplo, ver <http://www.cordwainer-smith.com/>

<sup>9</sup> Como ejemplos, pueden verse los ensayos de Pablo Capanna que, de algún modo utilizó la figura y la obra de Smith para pensar las articulaciones de la ciencia ficción argentina en la primera y segunda ediciones de la revista *Péndulo* que aquí analizo. Esas intervenciones fueron más tarde recogidas y ampliadas como libro. El espacio simbólico que vino a ocupar Cordwainer Smith para la ciencia ficción argentina es fundamental y lo analizo en un trabajo de próxima aparición.

<sup>10</sup> En su estudio sobre la revista durante este período, Mike Ashley dice: “... neither Gold nor Pohl had looked specifically for high-tech sf —rather the opposite. Gold had liked to explore how humans would cope with the pressures of society in the future, and Pohl enjoyed teasing those societies.” (Ashley, *Gateways*, 37)

<sup>11</sup> Entre otras estrategias, la revista parecía preferir contribuciones de hombres tanto para narrativa como para ilustraciones, o, en otro registro, la sección de ciencia de Wiley Ley (que sirvió de modelo a revistas similares en el mundo entero, incluyendo la mítica *Más allá* en Argentina) hacía particular énfasis en temas de ingeniería, campo que por entonces era reserva simbólica masculina. El volumen 21 donde aparece el cuento del que nos ocupamos aquí, se abre con un editorial de Frederick Pol donde menciona su asombro y consternación ante las invitaciones a escritores de ciencia ficción de las damas de los clubes sociales y de las asociaciones cooperadoras de las escuelas. Si bien ese no es el tema del editorial, el artículo define a grandes rasgos al “nosotros” del espacio de producción de la ciencia ficción como masculino, orientado hacia la especulación científica dura, y preocupado por las consecuencias de la implementación de la tecnología en la carrera armamentista.

<sup>12</sup> Es necesario, con todo, preguntarse si esta hipótesis de trabajo también aplica al *steampunk* o a la fantasía (o ciertos juegos electrónicos que generan complejas comunidades fuera de la red), donde

no sólo las ilustraciones sino también la producción de objetos e incluso, la incorporación de lenguas, ropajes, sociedades, artículos de uso cotidiano, etc., hacen a cómo se contextualiza estéticamente el consumo y la colocación simbólica de lo literario y lo social.

<sup>13</sup> En gran medida, dado que estamos hablando de ilustraciones de libros de ficción y/o revistas para adultos quizás sea necesario decir que distinto es el caso de las ilustraciones científicas o de los textos infantiles o educativos. En este momento existe un amplio debate en torno a la naturaleza y jerarquía que ocupan esas ilustraciones y cómo operan desde el punto de vista del consumo.

## Obras citadas

- Aldiss, Brian W. *Billion Year Spree: The True History of Science Fiction*. New York: Schocken Books, 1974
- Ashley, Michael. *Gateways to Forever: The Story of the Science-Fiction Magazines from 1970 to 1980: the History of the Science-Fiction Magazine, Volume III*. Liverpool [England]: Liverpool University Press, 2007
- Capanna, Pablo. *El Señor de la tarde: Conjeturas sobre Cordwainer Smith*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1984.
- . "Cordwainer Smith y las tres edades espaciales". En *El Péndulo*, N. 1 Segunda Época, Mayo, 1981: 41-44
- Cohen, Marcelo. *¡Realmente Fantástico! Y Otros Ensayos*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2003.
- De Smet, Elsa. "Le paysage spatial: de l'Ecole de Barbizon aux Pulp magazines". En *ReS Futurae* [Online], 5 | 2015, Online since 01 May 2015. URL: <http://resf.revues.org/639> (Consultado el 4 de Mayo, 2016)
- Dolinko, Silvia e Isabel Plante. "Registros de los sesenta. Experiencias visuales en la cultura latinoamericana". En *caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*. No 4 | Año 2014. URL: [http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article\\_2.php&obj=148&vo l=4](http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article_2.php&obj=148&vo l=4) (Consultado el 15 de abril, 2016)
- Drucker, Johanna. "Graphical Readings and the Visual Aesthetics of Textuality". En *Text*, Vol. 16 (2006): 267-276
- Graham, Gordon. "Value and the Visual Arts". En *The Journal of Aesthetic Education*, Vol. 28, No. 4 (Winter 1994): 1-14
- Hadju, David. *The 10 Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How it Changed America*. New York: Picador- Farrar, Straus and Giroux, 2008.
- McGuirk, Carol. "The Rediscovery of Cordwainer Smith". En *Science Fiction Studies*, Vol. 28, No. 2 (Jul., 2001), pp. 161-200

- 
- Milner, Andrew. *Locating Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press, 2012.
- Robinson, Frank M, y Lawrence Davidson. *Pulp Culture: The Art of Fiction Magazines*. Portland, Or: Collectors Press, 1998
- Tattersfield, Regina. "Múltiples planos en el viaje del *Crononauta*. La ciencia ficción como ruta de experimentación artística en los (largos) años sesenta". En *caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*. No 4 | Año 2014 URL: [http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article\\_2.php&obj=137&vol=4](http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article_2.php&obj=137&vol=4) (Consultado el 15 de abril, 2016)
- Tibbetts, John C. *The Gothic Imagination: Conversations on Fantasy, Horror, and Science Fiction in the Media*. New York: Palgrave Macmillan, 2011
- Smith, Cordwainer. "Think Blue, Count Two". En *Galaxy Magazine*, Vol. 21 No. 3, February, 1963:47-91
- . "Azul pensar, hasta dos contar". En *El Péndulo*, N. 1 Segunda Época, Mayo, 1981: 17-40
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.
- Zeegen, Lawrence, and Louise Fenton. *The Fundamentals of Illustration*. London: Bloomsbury Visual Arts, 2014

### Créditos de las imágenes.

- a. Todas las tapas de las revistas norteamericanas pueden encontrarse en "The SF Site: Search Engine." The SF Site: Search Engine. Ed. Rodger Turner. Gorilla Nation, July 1997. Web. 18 Aug. 2016. <<https://www.sfsite.com/search.htm>>. También pueden encontrar se en Wikimedia Commons en <[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Galaxy\\_Science\\_Fiction](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Galaxy_Science_Fiction)>.
- b. Todas las ilustraciones de *El Péndulo* son reproducciones de revistas de mi colección privada. Las ilustraciones de Fati se reproducen con su expresa autorización.
- c. Las cubiertas de Penguin aparecen en Pardey, James. "The Art of Penguin Science Fiction: Table of Contents." The Art of Penguin Science Fiction: Table of Contents. N.p., 2009-2011. Web. 18 Aug. 2016. <http://www.penguinsciencefiction.org/toc.html>.
- d. Las tapas de las revistas argentinas y latinoamericanas se encuentran en "La Tercera Fundación." La Tercera Fundación. CYbErDaRk, 2005-2016. Web. 18 Aug. 2016. <<http://www.tercerafundacion.net/>>.



- 
- e. Las pinturas de Canaletto y Rousseau están en el dominio público y aparecen en <http://www.wikiart.org/>
  - f. Las imágenes de los trabajos de Mel Hunter aparecen en el catálogo de remates del 2011 de Illustration House, Inc., 110 West 25 Street, New York, NY 10001. En línea en [http://www.illustrationhouse.com/exhib/a44/a44pages/a44\\_060.html](http://www.illustrationhouse.com/exhib/a44/a44pages/a44_060.html)